

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Jadi secara umum bisa diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar peserta didik.

Menurut Munadi (2008: 7) Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Sukoco (2014: 219) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi

lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rayanda Asyar, 2012: 8).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut media pembelajaran diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik dengan tujuan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran mempermudah guru untuk menyampaikan materi sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu media juga membantu agar kegiatan belajar mengajar yang berlangsung lebih variatif dan menimbulkan minat peserta didik untuk belajar.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan. Sedangkan secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.
- 2) Menumbuhkan sikap dan ketrampilan tertentu dalam bidang teknologi.
- 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.
- 4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
- 5) Untuk memberikan motivasi belajar peserta didik (Situmorang, 2009)

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk melengkapi dan membantu guru dalam penyampaian materi. Dengan menggunakan media diharapkan peserta didik secara maksimal mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Seperti dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad (2017 : 25-27), yaitu :

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa , umpan balik, dan penguatan.
- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media dirancang untuk penggunaan secara individu
- 7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif , beban guru untuk penjelasan yang berulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan

sehingga ia dapat memusatkan perhatiannya terhadap aspek lain dalam proses belajar mengajar , misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Manfaat media pembelajaran sangatlah penting terutama bagi peserta didik, minat dan motivasi belajar peserta didik dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Proses belajar yang membosankan dikelas juga dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi peserta didik. Manfaat media yang terpenting adalah sebagai saluran untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran secara verbalistik (ceramah) serta merangsang perhatian dan mengaktifkan peserta didik. Penyampaian materi secara verbalistik dapat membuat peserta didik cepat bosan, hal ini dikarenakan guru dalam menyampaikan setiap topik secara monoton.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut munir (2013: 308) menyatakan bahwa media audio visual terdiri dari dua kata yaitu audio dan visual. Audio berarti pendengaran atau dapat didengar, sedangkan visual yaitu yang nampak dilihat oleh mata atau yang kelihatan. Jadi media audio visual yaitu media yang dapat didengar dan dapat pula dilihat oleh panca indera. Sedangkan menurut Mustholiq dan kawan-kawan (2007: 7) menyatakan media pembelajaran berdasarkan jenisnya terbagi menjadi media cetak, elektronik, dan multimedia. Secara umum jenis jenis media adalah:

1) Media Visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

Pesan yang akan disampaikan situangkan kedalam simbol-simbol visual yaitu:

a) Gambar atau foto

Kita sering menggunakan gambar atau foto sebagai media pembelajaran karena gambar merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja oleh siapa saja.

b) Sketsa

Sketsa merupakan gambar yang merupakan draft kasar yang menyajikan bagian-bagian pokoknya saja tanpa detail.

c) Diagram

Diagram berfungsi sebagai penyederhana sesuatu yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan. Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk-petunjuk.

d) Bagan/Chart

Bagan/Chart terdapat dua jenis yaitu yang menyajikan pesan secara bertahap dan menyajikan pesannya sekaligus. Misal flipchart atau hidden chart.

e) Grafik

Grafik disusun berdasarkan prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif, grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau simbol-simbol verbal yang berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan objek.

f) Kartun

Suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu.

g) Poster

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan pesan atau kesan tertentu akan tetapi mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.

h) Peta dan globe

Menyajikan data-data yang berhubungan dengan lokasi suatu daerah baik berupa keadaan alam, hasil bumi, hasil tambang atau lain sebagainya.

i) Papan flanel

Papan berlapis flanel ini berisi gambar atau huruf yang dapat ditempel dan dilepas sesuai kebutuhan, gambar atau huruf tadi dapat melekat pada kain flanel karena dibagian bawahnya dilapisi kertas amplas.

j) Papan buletin

Papan ini tidak dilapisi oleh kain flanel, tetapi langsung ditemplei gambar atau tulisan. Papan ini berfungsi untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Media visual lainnya seperti gambar, poster, sketsa atau diagram dapat dipakai sebagai bahan pembuatan papan buletin.

2) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang uaditif. Beberapa jenis media yang dapat digolongkan kedalam media audio adalah sebagai berikut : radio, alat perekam magnetic.

3) Media Proyeksi

Beberapa media yang termasuk kedalam media proyeksi di antara adalah:

a) Film bingkai

Suatu film positif baik hitam putih ataupun berwarna yang berukuran 35 mm dan umumnya dibingkai dengan ukuran 2x2 inchi. Untuk melihatnya perlu ditayangkan dengan proyektor slide.

b) Film Rangkai

Hampir sama dengan film bingkai, bedanya pada film rangkai frame atau gambar tidak memerlukan bingkai dan merupakan rangkaian berurutan dari sebuah gambar.

c) OHT

Over Head Transparency (OHT) adalah media visual proyeksi, dibuat diatas bahan transparan. Biasanya film scene atau plastik berukuran 8,5 x 11 inchi.

d) Opaque Projektor

Projektor yang tidak tembus pandang, karena yang diproyeksikan bukan bahan transparan tetapi bahan-bahan yang tidak tembus pandang.

e) Mikrofis

Mikrofis adalah lembaran film transparam yang terdiri atas lambang-lambang visual yang diperkecil sedemikian sehingga tidak dapat dibaca dengan mata telanjang.

4) Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual

Beberapa jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

a) Film gerak

Film gerak merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat menarik karena mampu mengungkapkan keindahan dan fakta bergerak dengan efek suara, gambar dan gerak, film juga dapat diputar berulang-ulang sesuai kebutuhan.

b) Film gelang

Film gelang atau film loop adalah jenis media yang terdiri atas film berukuran 8 mm dan 16 mm yang ujung-ujungnya saling bersambungan sehingga film ini akan berulang terus menerus jika tidak dimatikan.

c) Program TV

Televisi dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak.

d) Video

Pesan yang disajikan dalam media video dapat berupa fakta maupun fiktif, dapat bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

5) Media Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu pergerakan. Dalam multimedia animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

Berdasarkan pengelompokan atau jenis media diatas, pengembangan media dalam penelitian ini menunjuk pada media video yang termasuk media proyeksi gerak dan media audio visual. Media pembelajaran video merupakan salah satu media yang digunakan untuk membantu atau mempermudah peserta didik pada saat penyampaian materi atau penugasan karena dapat menampilkan langkah-langkah pembuatan suatu materi dan benda yang dapat mewakili suatu proses dalam bentuk nyata, media video ini efisien digunakan untuk sekolah-sekolah yang memang mempunyai ketersediaan sarana seperti proyektor dan LCD.

2. Media Pembelajaran Berbasis Video

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi media pembelajaran banyak yang dikemas dalam bentuk video. Media video bertujuan untuk menunjang pembelajaran yang dikemas dalam durasi beberapa menit yang menyediakan fleksibilitas dengan pemilihan yang dapat menyesuaikan kebutuhan pembelajaran. Media video dapat menampilkan kejadian yang sulit dipraktikkan secara langsung, hal ini membuat media video efektif dan efisien karena dapat menghemat waktu dalam pembelajaran.

Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan

dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic (Arsyad 2004:36).

a. Tujuan Pembelajaran Berbasis Video

Menurut Cheppy Riyana (2007:6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Tujuan dari media video adalah guru dapat dengan mudah menyampaikan materi secara efektif dan dapat menarik perhatian siswa karena media yang digunakan bervariasi.

b. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaanya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

2) *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* system komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2004: 37-52) sebagai berikut :

- 1) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
- 2) Harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.
- 3) Pengoperasiannya relatif mudah
- 4) Dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.

Berdasarkan teori diatas karakteristik video dapat menampilkan gambar dengan gerak, serta suara secara bersamaan. Mampu mempersingkat proses misalnya proses pembuatan hiasan busana yang memungkinkan adanya rekayasa (animasi) sehingga membuat peserta didik tertarik untuk memerhatikan. Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak peserta didik melanglang buana maupun dibatasi oleh dinding ruang kelas. Obyek-obyek yang terlalu kecil, terlalu

besar dan berbahaya dapat dihadirkan ke ruang kelas. Singkatnya media video mampu membawa dunia kedalam kelas.

Untuk menghasilkan media pembelajaran video yang efektif, media video perlu dirancang dan dikembangkan dengan mengikuti beberapa elemen penting yang perlu diperhatikan saat pembuatan media yang diterangkan menurut Drs. Kentut (2010 : 10):

- 1) Gunakan jenis huruf yang tingkat keterbacaannya tinggi, seperti Arial, Verdana, dan Tahoma. Gunakan ukuran 17-20 untuk isi teks sedang untuk sub judul 24, dan untuk judul 26.
- 2) Untuk memperjelas dan memperindah tampilan, gunakan variasi warna, gambar, foto, animasi, atau video.
- 3) Area tampilan *frame* yang ditulis jangan melebihi ukuran 16x20 cm
- 4) Usahakan dalam satu *slide/frame* tidak memuat lebih dari 18 baris teks.
- 5) Dalam satu *frame* usahakan hanya membahas satu topik atau satu sub topic pembahasan.
- 6) Beri judul pada setiap *frame* atau tampilan
- 7) Perhatikan komposisi warna, keseimbangan (tata letak), keharmonisan, dan kontras pada setiap tampilan sangat penting.
- 8) Variasi warna memang diperlukan, tetapi harus juga diperhatikan prinsip kesederhanaan, artinya dalam membuat media jangan membuat tampilan yang terlalu rumit, ramai, dan penuh warna-warni, karena hal itu justru akan mengganggu pesan utama yang akan disajikan.

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan media menurut Daryanto (2013: 72) :

- 1) Memilih jenis huruf (*font*) yang tingkat keterbacaannya tinggi, menggunakan ukuran huruf untuk isi teks, untuk sub judul dan untuk judul yang disesuaikan dengan kebutuhan.
- 2) Untuk memperjelas petunjuk belajar dan memperindah tampilan (*background*), senantiasa mempertimbangkan pemilihan warna, gambar, foto, animasi, audio maupun video.
- 3) Memperhatikan *frame* atau layar, usahakan untuk tidak memuat terlalu banyak teks dalam satu layar agar dapat terbaca dengan jelas, berisi satu topik atau sub topik pembahasan, serta memberi judul tiap bagian.
- 4) Memperhatikan komposisi warna (keterbacaan dan komposisi), keseimbangan (tata letak), keharmonisan, dan tingkat kekontrasan pada setiap tampilan dengan tetap mengingat prinsip kesederhanaan.
- 5) Senantiasa jangan membuat tampilan layar yang terlalu rumit, ramai, dan penuh warna-warni, karena hal ini akan mengganggu pesan yang disajikan.

Dari pembahasan diatas media pembelajaran harus sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dengan menggunakan bahasa yang efektif, efisien dan mudah dipahami. Media pembelajaran video harus memerhatikan tampilan/estetika agar peserta didik tertarik dan materi yang diajarkan mudah dipelajari.

c. Kelebihan Media Video

Arief S. Sadiman (2009: 74-75) mengungkapkan beberapa kelebihan media video dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 2) Penonton atau siswa dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis.
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian siswa pada penyajiannya.
- 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya.
- 6) Keras lemahnya suara bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- 7) Guru bisa mengatur di mana akan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya.
- 8) Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

Rusman (2012: 220) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu :

- 1) Video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa
- 2) video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
- 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan

- 4) memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa

Media video merupakan media yang cocok untuk media pembelajaran karena video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa. Pembelajaran dengan video multi-suara bisa memperlihatkan kemampuan suatu objek dari sudut pandang yang berbeda. Karena unsur warna, suara dan gerak mampu membuat karakter terasa lebih hidup. Dapat memperkuat peserta didik dalam memahami materi ajar.

d. Kelemahan Media Video

Cecep Kustandi (2013: 64-65), mengungkapkan beberapa keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, pada saat diputarkan video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut, video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Daryanto (2010: 90) mengungkapkan beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu:

- 1) Fine details, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya.
- 2) Size information, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.

- 3) Third dimension, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
- 4) Opposition, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- 5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
- 6) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Dengan banyaknya kelebihan yang dimiliki video sebagai media proyeksi gerak dan audio visual juga memiliki kelemahan yaitu harus memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya untuk menampilkan gambar dari sebuah video karena membutuhkan alat pendukung lainnya.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video

Seperti halnya dalam pembuatan proyek video klip, film, iklan website dan lain-lainnya, pembuatan video pembelajaran membutuhkan tahapan dalam pembuatannya. Adapun tahapannya terbagi dalam 3 kategori besar yaitu: Pra Produksi, Proses Produksi, dan Pasca Produksi.

a. Pra Produksi

Dalam pra produksi seorang pembuat video pembelajaran harus memahami dan mengerti yang akan dilakukan sebelum pembuatan media, karena untuk menghindari kesalahan atau kerugian baik materi maupun financial yang dibutuhkan. Pra produksi ini terbagi dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Identifikasi Program

Sebelum kegiatan penulisan naskah, dilakukan terlebih dahulu identifikasi program. Identifikasi program merupakan kegiatan beberapa analisa yang dilakukan terhadap kegiatan produksi video yang meliputi identifikasi kebutuhan, materi, situasi, penuangan gagasan, dll. Isi dari identifikasi program meliputi: judul, tujuan, dan pokok materi.

2) Telaah Kurikulum

Dalam mengembangkan media untuk menunjang pembelajaran yaitu mengacu pada kurikulum yang digunakan. Kurikulum digunakan sebagai acuan utama dalam menentukan kompetensi yang akan dimuat untuk diajarkan pada peserta didik melalui media video. Sehingga media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3) Pemilihan Materi

Setelah melakukan telaah kurikulum, dalam mengembangkan media harus mengerti materi yang akan disajikan, sehingga ketika ada pertanyaan terhadap materi bisa mempertanggungjawabkannya dan harus memberikan batasan materi/informasi yang akan disajikan. Materi/informasi dapat bersumber dari buku, internet atau sumber lainnya.

4) Menganalisa target/sasaran

Video pembelajaran yang akan ditampilkan harus mengetahui sasaran atau target sehingga materi/informasi dapat disampaikan dengan baik dan benar.

5) Mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan

Proses produksi membutuhkan alat-alat dan perlengkapan lainnya yang dibutuhkan antara lain komputer/laptop, kamera digital, lighting, meja, backround, alat dan bahan yang digunakan untuk perlengkapan yang ada dimateri, dan aplikasi untuk mengedit media pembelajaran.

6) Mencari dan mengumpulkan referensi

Sebelum pembuatan media pembelajaran, sebaiknya mencari banyak referensi baik materi maupun contoh video. Dengan adanya referensi ini seorang pembuat video dapat mengolah kreatifitasnya. Referensi dapat dicari di Internet, televisi dan sebagainya.

7) *Storyboard*

Langkah selanjutnya adalah membuat storyboard. Storyboard digunakan untuk mendeskripsikan rangkaian peristiwa yang akan direkam dalam video. Deskripsi rangkaian peristiwa tersebut akan dituangkan ke dalam gambar gambar sket/ foto untuk melihat apakah rangkaian peristiwa tersebut sudah sesuai dengan plot cerita dari video tersebut. Penggambaran dalam storyboard ini tidak dilakukan secara detail akan tetapi lebih ke gambaran umum tentang peristiwa yang akan direkam.

8) Naskah Video

Setelah membuat *storyboard* kemudian membuat skrip/naskah video yang didapat dari hasil eksperimen dengan storyboard tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk naskah/skrip dengan tata urutan yang sudah benar.

b. Proses Produksi

Tahap produksi merupakan tahap merealisasikan semua langkah yang ada di tahap pra produksi. Pada tahap produksi berisi kegiatan pengambilan gambar (*shooting*), dan rekaman suara (*recording audio*) sesuai tuntutan naskah. Dalam proses produksi perlu dibentuk tim produksi untuk menyusun perencanaan produksi dan persiapan produksi. Tim produksi dipimpin oleh seorang sutradara.

c. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dalam produksi video sebelum video disajikan/didistribusikan. Dalam proses pasca produksi ini diperlukan *software editing* video dan perangkat yang memadai untuk melakukan proses *editing* dan *mastering*. *Editing* adalah kegiatan penyuntingan suatu adegan dalam video seperti pemotongan adegan, penambahan potongan-potongan video, menyisipkan transisi, pengaturan cahaya dengan sebuah software agar tampak lebih menarik dan pantas untuk dipublikasikan. Di dalam proses *editing* terdapat kegiatan *mixing* yaitu proses menggabungkan atau mensinkronisasikan antara video dan audio termasuk di dalamnya adalah suara narasi yang sudah direkam dan ilustrasi musik. Sedangkan *mastering* merupakan proses memasukkan file ke dalam kepingan VCD atau DVD master sebagai finalisasi/tahap akhir dalam pembuatan sebuah video.

4. Tinjauan Model Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video

Media yang digunakan pada mata pelajaran hiasan busana di SMK Tata Busana yaitu jobsheet dan benda jadi maka dengan ini, dari media yang digunakan perlu

dikembangkan menggunakan media video sebagai media belajar. Ada banyak model pengembangan penelitian *Research and Development* (R&D) yang digunakan peneliti.

a. Model pengembangan Menurut Borg and Gall

Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Borg and Gall pengembangan yang belum disederhanakan ada 10 tahapan yaitu :

- 1) *Research and information collecting*, seperti studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, pengukuran kebutuhan, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian
- 2) *Planning*, penysusunan rencana penelitian yang berkaitan dengan permasalahan, penentu tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, desain atau langkah-langkah penelitian dan jika diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas
- 3) *Develop preliminary form of product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Contoh pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi dalam pembelajaran.
- 4) *Preliminary field testing*, yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan melibatkan 1 sampai dengan 3 sekolah, dengan jumlah 6-12 subyek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket;
- 5) *Main product revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal.

- 6) *Main field testing*, ujicoba utama yang melibatkan khalayak lebih luas. Hasil yang diperoleh dari ujicoba tersebut dalam bentuk evaluasi terhadap pencapaian hasil ujicoba (desain model) yang dibandingkan dengan kelompok kontrol.
- 7) *Operational product revision*, yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil ujicoba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi;
- 8) *Operational field testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan. Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 samapi dengan 200 subyek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya.
- 9) *Final product revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).
- 10) *Dissemination and implementation*, penyebarluasan produk/model yang dikembangkan kepada khalayak/masyarakat luas, terutama dalam pendidikan.

b. Model Pengembangan Tim Puslitjaknov

Model pengembangan Tim Puslitjaknov merupakan penyederhanaan dari prosedur pengembangan Borg and Gall, yang dilakukan dengan 5 langkah sebagai berikut (Tim Puslitjaknov, 2008: 11):

- 1) Analisis kebutuhan
- 2) Mengembangkan produk awal
- 3) Validasi ahli dan revisi

- 4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
- 5) Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

c. Model 4D oleh Thiagarajan

Model pengembangan 4D pada setiap tahap pengembangan sebagai berikut (Endang Mulyatiningsih, 2012: 195-199):

- 1) Pendefinisian, kegiatan yang dilakukan diantaranya adalah melakukan diagnosis awal, mempelajari karakteristik peserta didik, menganalisis kompetensi yang harus dikuasai peserta didik, menganalisis konsep yang akan diajarkan, menulis perubahan perilaku yang diharapkan.
- 2) Perancangan, kegiatan yang dilakukan antara lain adalah menyusun tes kriteria, memilih media pembelajaran yang sesuai, pemilihan bentuk penyajian pembelajaran, mensimulasikan penyajian dengan media dan langkah pembelajaran yang telah dirancang.
- 3) Pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah validasi ahli terhadap rancangan produk dan kegiatan uji coba hingga memperoleh hasil yang efektif.
- 4) Penyebarluasan, terdapat tiga tahap yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya, pengemasan produk, disebarluaskan agar dapat diserap dan digunakan yang dapat dilakukan melalui kegiatan sosialisasi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu seperti prototipe, desain, materi pembelajaran, media, strategi,

alat evaluasi pendidikan dalam pembelajaran. Dalam uraian diatas, maka Langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran sulaman smock yang akan digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan Tim Puslitjaknov. Prosedur pengembangan dari Borg and Gall yang sudah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov ini dipilih dengan mempertimbangkan kesederhanaan dan kesesuaian model pengembangan dengan fokus penelitian yang mengembangkan produk media pembelajaran.

5. Materi Sulaman Smock

a. Materi

Tujuan pembelajaran diperoleh berdasarkan dari kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum 2013 revisi, KI dan KD, silabus dan Rencana pembelajaran yang telah ditetapkan atau RPP. KI dan KD dalam kurikulum 2013 revisi untuk kelas XI Tata Busana pada 3.11 dan 4.11 berisi materi mengenai mengidentifikasi dan membuat sulaman smock dalam suatu produk.

Tabel 1. Materi Pada Media Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok
1	2	3
3.11.Menerapkan sulaman smock dalam suatu produk	<p>3.11.1.menjelaskan cara membuat sulaman smock dalam suatu produk</p> <p>3.11.2.menentukan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan sulaman smock dalam suatu produk</p> <p>3.11.3Menentukan prosedur pembuatan sulaman smock dalam suatu produk</p>	<p>a. Pengertian sulaman smock</p> <p>b. Kriteria dan fungsi sulaman smock</p> <p>c. Jenis-jenis sulaman smock</p> <p>d. Alat dan bahan yang digunakan dalam membuat sulaman smock dalam suatu produk</p> <p>e. Prosedur pembuatan sulaman smock jepang motif ombak kecil dalam suatu produk</p>
4.11.Membuat sulaman smock dalam suatu produk	<p>4.11.1.Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan sulaman smock dalam suatu produk</p> <p>4.11.2.Membuat sulaman smock dalam suatu</p>	<p>f. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat sulaman smock</p> <p>g. Praktik membuat sulaman smock jepang motif ombak kecil sesuai dengan langkah kerja.</p>

	produk sesuai kriteria hasil dengan mentaati K3.	
--	--	--

Media pembelajaran video dipilih karena media dapat memvisualisasikan setiap proses pembuatan sulaman smock secara lebih nyata, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran. Materi yang ada didalam media pembelajaran disesuaikan dengan KI, KD, silabus dan RPP yang digunakan sesuai dengan kurikulum sekolah yaitu kurikulum 2013 revisi.

b. Sulaman Smock

1) Pengertian Sulaman Smock

Menurut Dra. Widjiningsih (1982) Smock adalah suatu teknik hiasan untuk melekatkan kerut-kerut dengan menggunakan berbagai tusuk dan benang hias sehingga menghasilkan suatu bentuk hiasan yang baik. Istilah smock sebenarnya berasal dari bahasa inggris, yaitu smock yang berarti mengkerut. Sebelum memutuskan memilih model smock, ada baiknya dilakukan eksperimen untuk menentukan ukuran dan bentuk kotak pola yang akan dismock. Apabila kain yang akan digunakan memiliki motif atau corak yang beraturan dengan ukuran yang tetap, tentu saja pola sudah tidak dibutuhkan

atau tidak perlu digambar lagi. Misalnya saja bahan bermotif bujur sangkar, segi empat, berbintik-bintik, dan sebagainya.

2) Kriteria dan Fungsi Sulaman Smock

Untuk menghasilkan hiasan busana sulaman smock yang bagus membutuhkan kriteria kain yang akan digunakan untuk membuat sulaman smock yaitu bahan yang dipilih tidak mudah kusut/melar agar kerutan pada kain menghasilkan bentuk yang menarik. Menggunakan kain yang polos/tekstur bintik-bintik/kotak yang disesuaikan dengan jenis smock yang dikerjakan. Sedangkan fungsi dari sulaman smock yaitu bisa digunakan sebagai hiasan busana/aksesoris maupun mempercantik lenan rumah tangga.

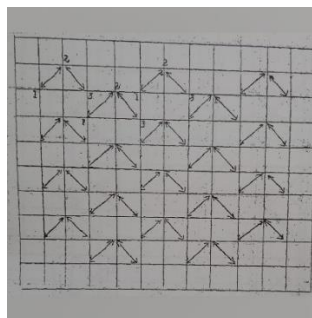
c. Sulaman Smock Jepang

Pengertian Smock jepang adalah smock yang bentuknya gelembung-gelembung atau cekungan-cekungan. Dengan bentuknya yang bergelembung atau cekung, bahan yang digunakan hendaklah bahan yang tidak mudah kusut. Gelembung/cekungan terbentuk oleh beberapa bagian (sudut) tertentu yang dihubungkan dengan dimatikan, maka perlu menggunakan pola dengan garis pada bagian buruk bahan, sehingga bahan yang dismock harus polos. Benang yang digunakan harus sewarna dengan bahannya. Smock jepang banyak digunakan untuk menghiasi pakaian dan lenan rumah tangga.

1) Jenis-Jenis Sulaman Smock dan Macam-macam Sulaman Smock Jepang

Sulaman smock ada 3 jenis yaitu sulaman smock Belanda, sulaman smock Inggris dan sulaman smock Jepang. Dalam penelitian ini peneliti memilih sulaman smock jepang untuk dijadikan sebagai materi pada media pembelajaran Video. Smock jepang ada banyak macam-macamnya dibandingkan jenis smock lainnya. Dalam satu macam smock jepang mempunyai nama yang beragam, tetapi cara pengerjaan dan polanya sama. Macam-macam smock jepang adalah:

(a) Smock Model Sirip/Semut Beriring



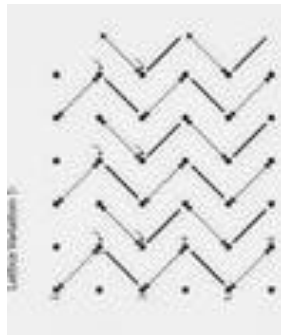
Gambar 1. Pola Smock Model Sirip/Semut Beriring



Gambar 2. Hasil Jadi Smock Model Sirip/Semut Beriring

Pada smock model Sirip/Semut Beriring adalah Model smock ini sengaja disebut dengan model Sirip/Semut Beriring karena bila diperhatikan secara seksama, bentuknya menyerupai sirip ikan. Model sirip banyak diminati karena ukurannya yang kecil sehingga hasil smocknya tampak lebih indah dan rapi.

(b) Smock Model Ombak Besar



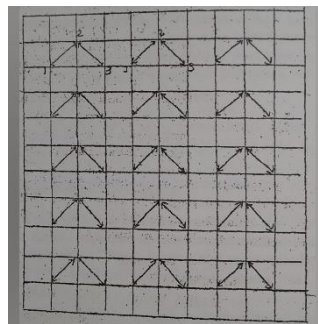
Gambar 3. Pola Smock Model Ombak Besar



Gambar 4. Hasil Jadi Smock Model Ombak Besar

Pada smock model Ombak Besar Sesuai dengan nama model smock ini jika diperhatikan bentuknya menyerupai ombak. Karena bentuknya yang cukup besar, model ombak umumnya dimanfaatkan sebagai variasi pada kerajinan kain yang ukurannya cukup besar pula. Misalnya variasi untuk mempermanis penampilan taplak lemari es, tutup televisi, kerudung sangkar burung, bagian atas tirai, variasi baju di bagian dada, dan sebagainya.

(c) Smock Model Ombak Kecil/Busur



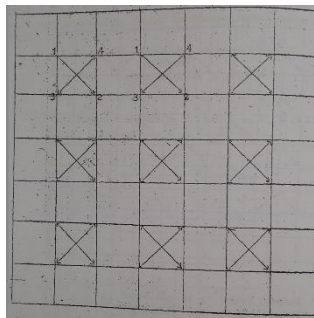
Gambar 5. Smock Model Ombak Kecil/Busur



Gambar 6. Hasil Jadi Smock Model Ombak Kecil/Busur

Pada smock model Ombak Kecil/busur adalah Sama halnya dengan model smock ombak besar, model ombak kecil jika diperhatikan bentuknya juga menyerupai ombak. Pola pengerjaan keduanya pun hampir sama. Hanya saja, smock dengan model ombak kecil memiliki puncak lebih landai jika dibandingkan tinggi puncak pada model ombak besar.

(d) Smock Model Belah Ketupat



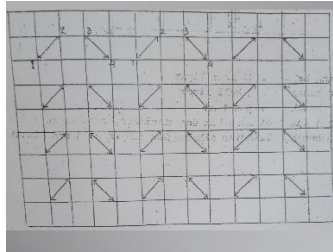
Gambar 7. Smock Model Belah Ketupat



Gambar 8. Hasil Jadi Smock Model Belah Ketupat

Model smok ini sengaja disebut dengan model belah ketupat karena bila diperhatikan secara seksama, bentuknya menyerupai ketupat. Model belah ketupat banyak diminati untuk variasi sarung bantal kursi, penutup galon air mineral, dan tutup televisi.

(e) Smock Model gelombang



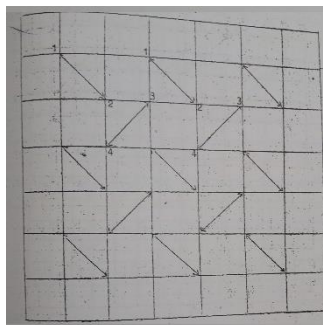
Gambar 9. Pola Smock Model Gelombang



Gambar 10. Hasil Jadi Smock Model Gelombang

Model Gelombang adalah model yang mirip benar dengan gelombang air. Tak salah apabila diberi nama smok model gelombang. Model smok ini cocok jika digunakan sebagai penutup bagian atas tirai (menutup gelang kerekan).

(f) Smock Model anyaman



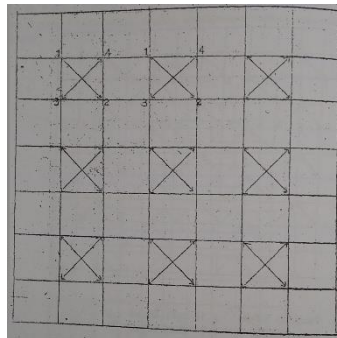
Gambar 11. Pola Smock Model Anyaman



Gambar 12. Hasil Jadi Smock Model Anyaman

Model Anyaman bentuk kerutannya yang menyerupai anyaman cukup tepat apabila digunakan untuk mempercantik penampilan tas tangan, sarung bantal, taplak meja, dan sebagainya. Warna kain yang lembut akan memperjelas kerutan kain yang berbentuk anyaman ini.

(g) Smock Model Bunga Kelopak Empat/Melati



Gambar 13. Pola Smock Model Bunga Kelopak Empat/Melati



Gambar 14. Hasil Jadi Smock Model Bunga Kelopak Empat/Melati

Model Bunga Kelopak Empat/Melati adalah Model smock ini sengaja disebut dengan model bunga kelopak empat karena bila diperhatikan secara seksama, bentuknya menyerupai bunga yang memiliki empat kelopak. Model bunga kelopak empat sepintas lalu mirip dengan model belah ketupat.

Macam macam smock jepang masih banyak lagi, nama dari macam smock jepang tidak baku satu macam mempunyai nama yang beragam namun cara pengerjaan dan polanya sama. Bahan yang digunakan harus diperhitungkan kelipatannya sesuai dengan motif smock.

2) Alat dan bahan

Alat dan bahan yang harus dipersiapkan dalam membuat smock adalah:

- (a) Alat : Pensil, Penggaris, Gunting, Jarum tangan, Pita ukuran
- (b) Bahan : Kain, Benang, Langkah Kerja (Media Video)

3) Cara membuat sulaman Smock Jepang

Langkah kerja membuat smock jepang:

- (a) Menentukan motif/desain sulaman smock jepang yang akan dibuat
- (b) Ukuran panjang dan lebar kain harus diperhitungkan kelipatannya sesuai dengan motif smocknya
- (c) Beri tanda titik-titik pada bagian dalam kain dengan jarak 1 atau 2 cm
- (d) Membuat pola sesuai dengan motif/desain yang diinginkan
- (e) Memberi arah pola dibagian belakang/bagian buruk kain dengan menggunakan pensil.
- (f) Siapkan jarum tangan yang telah diisi benang jahit satu helai
- (g) Buat buhul atau bundel pada awal benang tusukkan pada tanda titik, lalu ke titik sebelahnya dan seterusnya sehingga kain menjadi berkerut atau terlipat.
- (h) Dalam menggabungkan, pada masing masing titik hanya diambil satu atau dua serat benang dari kainnya
- (i) Kuatkan benang sebanyak 3 kali pada kain, lalu benang direntangkan dan dapat memulai kembali arah pola berikutnya.

Menurut Widjiningsih (1982) dalam pembuatan sulaman smock jepang yang menghasilkan motif yang ajeg, arah jarum tidak boleh sembarangan dalam mengambil cubitan (arah jarum harus konsisten), setiap satu cubitan langsung dimatikan, mencubitnya 1-2 serat saja, setiap selesai satu kelompok motif langsung ditata.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video berdasarkan referensi peneliti yang ditemukan dari beberapa tulisan yang berkaitan dengan

penelitian ini. Beberapa hasil penelitian yang mendukung berhasilnya pembelajaran dengan video yaitu :

1. Rahma Ramdhani (2016), dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik Sulaman Bebas Pada Mata Pelajaran Prakarya Untuk Siswa Kelas IX SMP N 1 Sewon” Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa : kelayakan media modul elektronik diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dengan kategori “baik” dan ahli media dengan kategori “sangat baik” maka media tersebut dinyatakan “layak”.
2. Septi Widiastuti (2011), dengan judul ”Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Serat Daun Suji dengan Zat Warna Alam untuk Siswa SMKN 5 Yogyakarta” berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa : 80% peserta didik telah mencapai nilai minimal (batas kriteria ketuntasan minimal) 70. Peserta didik dapat mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan sebanyak 96% dan telah dinyatakan tuntas, sedangkan 4% masih mendapat nilai kurang dari 70.
3. Anindita Agustania (2014), dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih” berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa hasil dari uji ahli materi dan media dalam mengukur kualitas kelayakan media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis memperoleh kategori layak. Sedangkan dari pendapat siswa kelas XII Program keahlian Busana Butik di SMK Negeri 1 Pengasih sebagai pengguna media video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis juga memperoleh kategori layak, hal tersebut dilihat dari hasil penelitian yang didapat dalam

mengukur kelayakan media dari sisi pengguna oleh siswa dalam uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar.

4. Sinta Merlinda (2018), dengan judul “Pengembangan Video Pembuatan Kerajinan Bantalan Jarum dari Limbah Hasil Jahitan Busana untuk Kelas X Busana Butik SMK Muhammadiyah 1 Tempel” berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa Hasil penilaian kelayakan video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana oleh 3 ahli materi yang memberikan penilaian dengan skor total 36 dengan nilai rerata 18 (100%) yang masuk dalam kategori layak dan 3 ahli media yang memberikan penilaian dengan skor total 88 dengan nilai rerata 22 (100%) yang masuk dalam kategori layak. Kemudian untuk hasil uji coba skala kecil pada aspek keseluruhan dengan hasil rata-rata skor 81,5, dibuktikan dengan 4 siswa menyatakan “sangat layak” dengan persentase 66,7% dan 2 siswa menyatakan “layak” dengan persentase 33,3% apabila dilihat pada tabel kriteria kelayakan media video aspek keseluruhan, maka skor tersebut berada pada interval $X > 78$ atau dalam kategori “sangat layak”. Hasil uji coba skala besar pada aspek keseluruhan dengan hasil rata-rata skor 1520, dibuktikan dengan 12 siswa menyatakan “sangat layak” dengan persentase 63,16% dan 7 siswa dengan hasil rerataa menyatakan “layak” dengan persentase 36,84% apabila dilihat pada tabel kriteria kelayakan media aspek keseluruhan, maka skor tersebut berada pada interval $X > 78$ atau dalam kategori “sangat layak”. Dari hasil penilaian kelayakan video dari para ahli dan uji coba produk secara keseluruhan telah memenuhi kriteria “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 2. Penelitian Yang Relevan

Komponen Penelitian		Rahma Ramdhani (2016)	Septi Widiastuti (2011)	Anindita Agustania (2014)	Sinta Merlinda (2018)	Agisa Putri (2019)
Tujuan Penelitian	Membuat media pembelajaran	√	√	√	√	√
	Mengembangkan media video	√	√	√	√	√
	Menguji kelayakan media video	√	-	√	√	√
Metode penelitian	PTK	-	-	-	-	-
	Eksperimen	-	√	-	-	-
	R & D	√	-	√	√	√
Tempat Penelitian	SMP	√	-	-	-	-
	SMA	-	-	-	-	-
	SMK	-	√	√	√	√

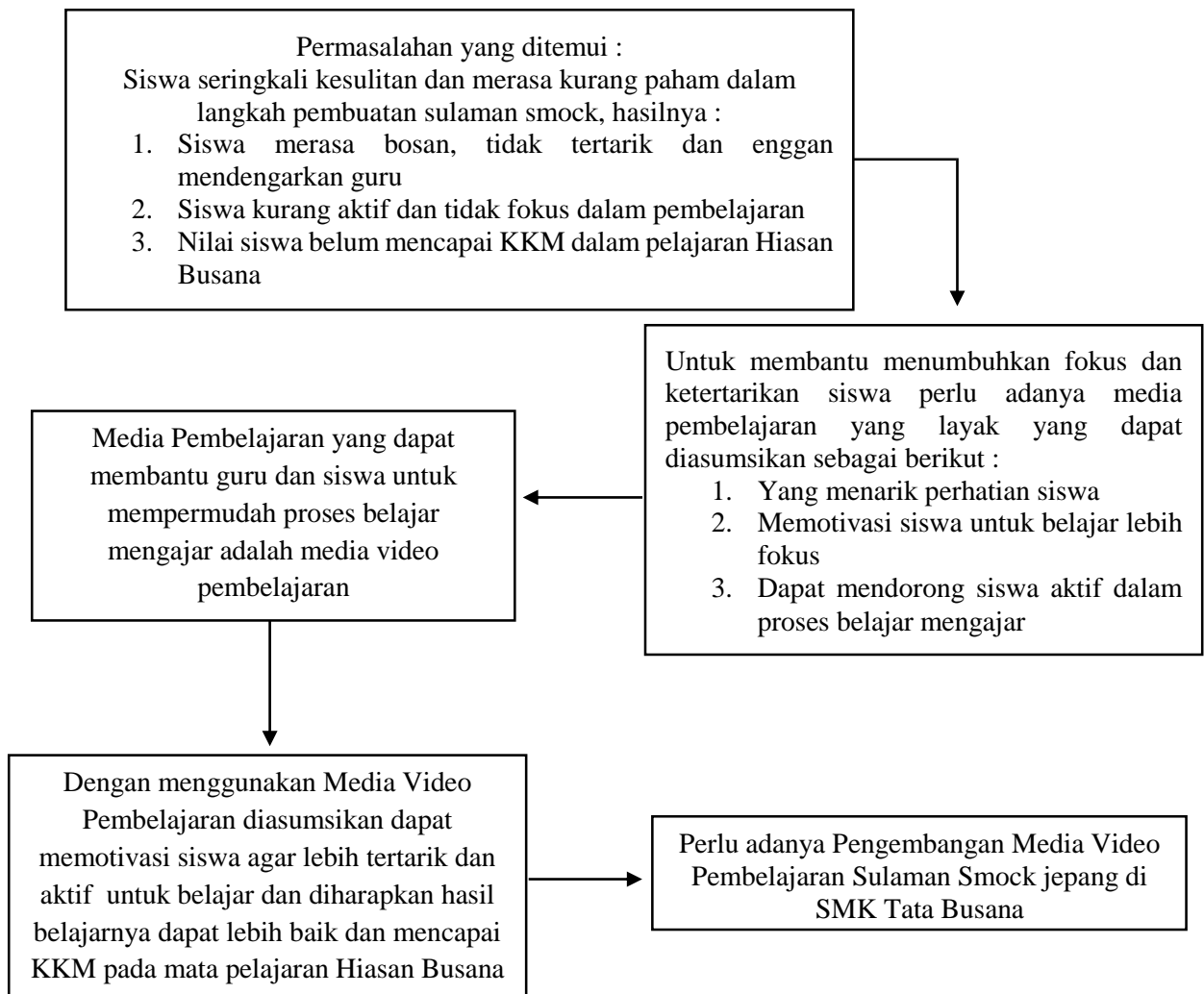
Berdasarkan hasil penelitian yang relevan keberadaan media pembelajaran yang layak sangat diperlukan pada proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan berbeda dengan penelitian yang lain terutama pada materi yang dipilih yaitu materi sulaman smock pada mata pelajaran hiasan busana.

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian relevan diatas bahwa pengembangan media pembelajaran video yang layak sangatlah diperlukan untuk dapat menjadi media pembelajaran tambahan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang penting untuk membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran dibuat guru bertujuan agar peserta didik lebih mengerti, lebih menarik perhatian, dan lebih menyenangkan mempelajari materi yang disampaikan. Mata Pelajaran Hiasan Busana merupakan salah satu mata pelajaran penting disekolah kejuruan khususnya tata busana. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menunjukkan kemampuan membuat hiasan busana sesuai bahan dan model busana yang akan dibuat, menunjukkan kreatif peserta didik dalam membuat hiasan busana dsb. Selain itu juga berfungsi untuk mempersiapkan peserta didik mempunyai ketrampilan dalam menghias busana. Oleh karena itu pelajaran hiasan busana harus mudah dipahami oleh peserta didik dan guru harus mampu menjadi perantara yang baik. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video dalam materi membuat hiasan busana dengan teknik sulaman smock, materi sulaman smock menggunakan teknik yang unik, rumit dan proses pembuatannya membutuhkan ketelitian dan kesabaran yang tinggi. Dengan media pembelajaran peserta didik dapat langsung menyaksikan gimana proses dan langkah-langkah pembuatannya. Sehingga mempermudah guru dalam memberikan penjelasan dan contoh prosesnya. Di SMK N 1 Depok khususnya pelajaran Hiasan Busana belum memanfaatkan media tersebut karena masih menggunakan media pembelajaran jobsheet, power point dan benda jadi. Dengan demikian perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sudah ada.

Berdasarkan identifikasi masalah dan kajian teori, peneliti menduga bahwa solusi terhadap permasalahan dalam pelajaran hiasan busana di SMK Negeri 1 Depok adalah membuat media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah Video. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran membuat sulaman smock secara maksimal di SMK N 1 Depok. Gambar 1 : Kerangka pikir



Gambar 15. Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Peneliti

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan pertanyaan peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana produk pengembangan media video sulaman smock yang layak pada mata pelajaran hiasan busana di SMK N 1 Depok?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video sulaman smock pada mata pelajaran hiasan busana di SMK N 1 Depok ditinjau dari para ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video sulaman smock pada mata pelajaran hiasan busana di SMK N 1 Depok dalam uji coba lapangan skala kecil?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video sulaman smock pada mata pelajaran hiasan busana di SMK N 1 Depok dalam uji coba skala besar/uji sebenarnya?

